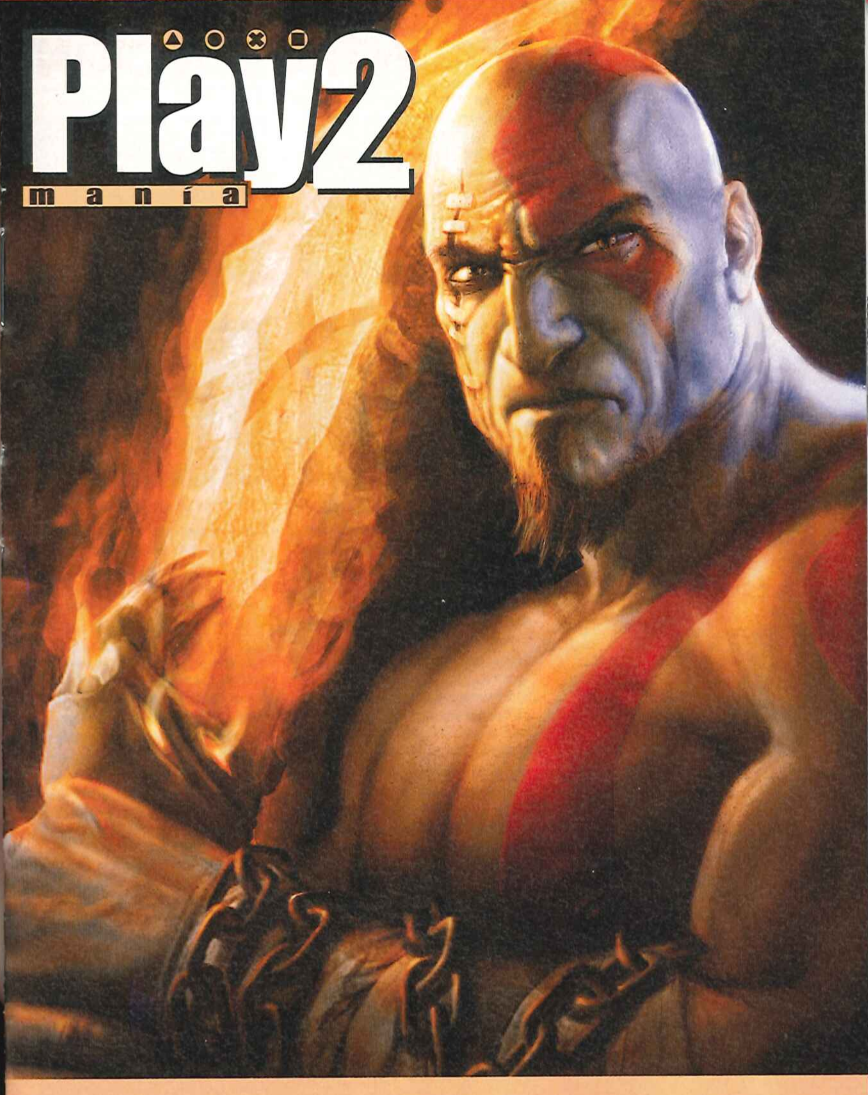
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº46

Play2 manía



God of War

Misiones • Secretos • Puzzles • Extras

Kratos quiere venganza. El más poderoso y cruel guerrero de Esparta, dotado de increíbles poderes por los dioses, sólo vive para acabar con Ares, el dios de la guerra. ¿Un mortal contra un dios? Quizá necesites esta guía para abordar una tarea digna de un titán.

01 INTRODUCCIÓN

En *God of War* controlamos a Kratos, un guerrero con poderes divinos que se enfrenta a una grandiosa aventura que mezcla combates, saltos, exploración y puzzles.

En esta guía, además de unos breves consejos, te explicamos paso a paso cómo resolver la aventura, te revelamos la localización de todos los cofres y objetos importantes y desvelamos los secretos ocultos. Además, también encontrarás una lista de las mejoras en las armas y poderes de Kratos y la manera de conseguir todos los extras desbloqueables. Que lo disfrutes.

01.1 ORBES Y COFRES





El marcador en forma de espada que indica el estado de Kratos tiene **tres barras**. La primera, de color verde, indica su nivel de **salud**. La segunda, de color azul, indica la **energía mágica** que queda para ejecutar ataques mágicos. La tercera, de color rojo, marca el nivel de **puntos de experiencia** acumulados.

Para llenar estas barras hay que acabar con los enemigos que nos salen al paso durante nuestra aventura, que al morir dejan orbes de los tres colores que Kratos absorbe automáticamente. Otra forma de conseguir orbes es **abrir los cofres** que encontramos por todos los escenarios. Éstos son los tipos de cofres que encontrarás a lo largo de tu aventura:

COFRES DE SALUD:
Brillan con una luz verde y guardan orbes verdes de salud **1**.

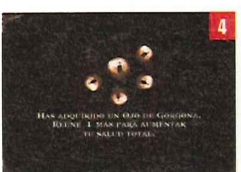
COFRES DE MAGIA:
Brillan con una luz azul y guardan orbes verdes de salud.

COFRES CAMBIANTES:
Sus luces cambian intermitentemente del verde al azul, y **dependiendo del color que tengan** en el momento en el que los abrimos recibimos orbes de salud u orbes de magia **2**.

COFRES DE EXPERIENCIA:
O **brillan con una luz roja** o no tienen color distintivo. Guardan orbes rojos que nos hacen ganar puntos de experiencia **3**.



Hay otro tipo de cofres, sin color distintivo, que guardan en su interior un **OJO DE GORGONA 4** o una **PLUMA DE FÉNIX**. Si conseguimos **6 Ojos de Gorgona, nuestra salud aumentará**, mientras que **con 6 Plumas de Fénix aumentará la magia 5**. Hay 18 ojos de Gorgona y 18 Plumas de Fénix (dos no están en cofres, te las dan las Neriedas en el Desafío de Poseidón). Te indicamos la posición de los cofres con ojos y plumas, y de otros cofres que no son fáciles de encontrar **6**.







01.2 EXPERIENCIA EN COMBATE

Los puntos de experiencia sirven para mejorar las armas y poderes divinos de Kratos. Para multiplicar la cantidad de puntos que ganamos en combate tenemos que enlazar golpes de cualquier tipo, de manera que el contador de golpes que aparece a la derecha de la pantalla suba hasta lo más alto posible. **Cuanto más alta sea la cifra, más puntos de experiencia ganamos** con los orbes que dejan caer los enemigos.

01.3 BREVES CONSEJOS

ARRASA CON TODO.
En los escenarios **hay multitud de objetos**, desde barriles a estatuas, **que puedes destruir** y que guardan en su interior **orbes rojos** de experiencia.

GANA EXPERIENCIA EN LOS COMBATES.
A muchos enemigos puedes eliminarlos con una **ejecución especial pulsando ●** cuando su símbolo aparece sobre ellos. Pero si los eliminas con golpes normales siempre dejan orbes de experiencia, mientras que **con las ejecuciones especiales muchas veces los orbes son de magia o salud.** Pueden venirte bien en muchos momentos, pero si no los necesitas es mejor ganar experiencia normal **1**.

POTENCIA TUS ARMAS.
A la hora de repartir puntos de experiencia, **es mejor que primero aumentes una o dos veces el nivel de las Espadas del Caos** que los poderes mágicos. Al fin y al cabo, será lo que más utilices. Respecto a los poderes, **el poder "comodín" es la Ira de Poseidón**, ideal contra grupos de enemigos, fácil de utilizar y efectiva contra jefes finales, **lo mejor es que la potencies enseguida 2**.

¿QUÉ ARMA ES MEJOR?
Si dudas entre las Espadas del Caos y la Espada de Artemisa, nosotros apostamos por las primeras. Aunque son menos contundentes, su velocidad te permite hacer combos más rápido y son más recomendables para la mayoría de los combates del juego contra grupos de enemigos **3**. Eso sí, **en la guía te indicamos en qué momentos es mejor la Espada de Artemisa.**

AGARRA A LOS ARQUEROS.
La manera más rápida de acabar de un plumazo con estos enemigos es acercarte rápidamente hasta ellos, **agarrarlos con ●** y eliminarlos.

CONVIERTE EN PIEDRA A LOS MINOTAUROS:
Ya en su segundo nivel, **la Mirada de Medusa es muy efectiva contra estos monstruos.** En su tercer nivel, también funciona bastante bien con los cíclopes.

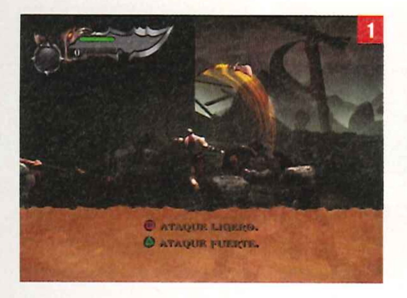






02 LA AVENTURA

02.1 EL MAR EGEO





En la cubierta de un barco te atacan soldados armados con espadas. **Familiarízate con los ataques básicos** y acaba con ellos 1. Levanta la **trampilla** del suelo y salta dentro. Abre el **cofre de salud** y sigue por el camino tras los barriles de la derecha, destruyendo las tablas que lo bloquean. Avanza y **destruye las literas** para conseguir más **experiencia**. Llega tu primer combate serio...

En la sala irrumpe una gigantesca serpiente marina. **Sus dentelladas no te causarán daño si te cubres (L1).** Contraataca con combos cortos 2, listo para cubrirte cuando el monstruo ataque. Tras varios impactos, un mensaje indica que pulses ● para **subirte a la cabeza del monstruo** 3. Pulsa ▲ cada vez que te lo indiquen en pantalla, hasta clavar tu espada en el ojo de la bestia para hacerla huir.

Te toca hacer equilibrismos por los maderos para cruzar al otro extremo 4. Anda lentamente y, **si pierdes el equilibrio** y quedas colgado, **mantén pulsado ✖** para volver a subir. Ya sobre suelo firme, sal a cubierta por el agujero en la pared. Al fondo **hay un prisionero** que se niega a que le salves, tal es la terrible fama de Kratos. Vuelve unos pasos atrás, sube por las escaleras y abre el **cofre de experiencia**. Destruye los maderos que tapan el camino y **mantén pulsado R2** para abrir la puerta de la patada.

De nuevo en cubierta, unos cuantos soldados son perseguidos por **arpías**. Si acabas con los soldados conseguirás **orbes de salud**, mientras que las arpías dejan **orbes de experiencia**. Elimina arpías hasta que una **serpiente marina** rompa la cubierta. Esquiva los golpes de su cabeza **rodando con el stick derecho** o protégete con L1. Puedes golpear la cabeza con ataques en salto, pero **es más rápido dejar que te coja** cuando lance dentelladas **y pulsar a toda velocidad ●** 5 para salir de sus fauces y golpearla. La cabeza caerá al suelo y tendrás unos instantes para seguir golpeando. Repite la técnica hasta que el bicho muera.

Ve a las dos puertas, tras las que hay dos **cofres de experiencia. Tírate al agua por el agujero** que ha dejado la cabeza de la serpiente. Nada por el hueco a la izquierda 6 hasta llegar a **una red por la que trepar.** Arriba hay soldados, pero te darán una **nueva técnica** para acabar con ellos: **mantén pulsado ▲** para lanzar hacia arriba a los enemigos y saltar tú también, agárralos en el aire con ● y pulsa ● repetidamente para pegarles 7.

Avanza despacio y con cuidado por el mástil caído, que esta vez una caída significa la muerte. Cuando llegues a una bifurcación, a la derecha hay un **cofre con experiencia**, y a la izquierda continúa el camino hasta la cubierta de **otro barco.** Una vez allí, avanza y un marinero te informará de que el bicho con el que has luchado **¡es una hidra de varias cabezas!** A la izquierda tienes un **cofre con salud** y el primer **punto de guardado.**





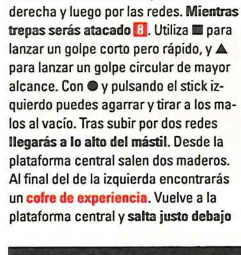






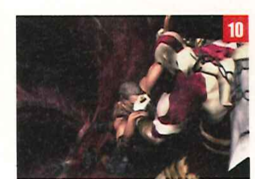


Desde el fondo, algunos arqueros te disparan. Déjate caer a la cubierta de abajo, en la que hay cajas de parapetos que te protegen. Los soldados disparan a tu posición, así que **corre para esquivar las flechas.** En el parapeto de la derecha hay una **caja. Tienes que llevarla al fondo, pero tres impactos de flechas la destruirán.** Espera a que te lancen dos ráfagas de flechas, acércate a la caja, desplázala y aléjate un poco para que las flechas no la toquen. Para hacer que la caja avance entre las filas, acércate y **carga al máximo la patada** (deja que Kratos acabe su grito) y así saldrá despedida lejos de las flechas. Cuando la pegues a la pared del fondo, súbete en ella, ejecuta un **doble salto** (✖, ✖) para agarrarte a la cubierta superior y acaba con los arqueros. Coge el **cofre de salud** y pasa por la puerta. **Sales a una cubierta con una puerta cerrada con llave.** Sube por la escalera derecha y luego por las redes. **Mientras trepas serás atacado** 8. Utiliza ■ para lanzar un golpe corto pero rápido, y ▲ para lanzar un golpe circular de mayor alcance. Con ● y pulsando el stick izquierdo puedes agarrar y tirar a los malos al vacío. Tras subir por dos redes **llegarás a lo alto del mástil.** Desde la plataforma central salen dos maderos. Al final del de la izquierda encontrarás un **cofre de experiencia.** Vuelve a la plataforma central y **salta justo debajo de la cuerda** para bajar a continuación por ella.



En esta nueva cubierta hay tres accesos tapados por tablas. En los laterales encontrarás un **cofre de experiencia** y otro con tu primer **OJO DE GORGONA.** El acceso del centro da a una **sala con un portal brillante:** se trata de tu **primer poder de los dioses, la Ira de Poseidón.** Tras cogerlo, úsalo (L2) para acabar con los soldados que aparecen en la habitación 9. Tras la zona en la que estaba la Ira, hay un pasillo que vuelve a llevarte a cubierta y a un **punto de salvado.** →







↘ ENEMIGO: LA HIDRA

La Hidra muestra tres cabezas. Primero ve a por una de las pequeñas laterales. Te lanza dentelladas y golpes giratorios de los que te proteges con L1. Responde con salto y ▲. En ocasiones, la otra cabeza pequeña te atrapará con su aliento y te acercará a ella. Ignórala y vuelve a la primera cabeza. Sigue atacando hasta que la cabeza caiga. Entonces, date prisa y sube saltando por las cajas laterales hasta la plataforma circular. En el momento en que la pises, la plataforma caerá y ensartará la cabeza. Si no te das prisa en subir, la cabeza se recuperará y tendrás que volver a luchar con ella. Una vez acabes con la primera cabeza pequeña, repite la técnica con la segunda.

Llegó la hora de subir por la red central y enfrentarse a la última y gigantesca cabeza en la plataforma superior. Su primer ataque es un rugido que te tirará de la plataforma a no ser que estés parado y protegiéndote con L1. También te lanza dentelladas que debes esquivar, ya que aunque te protejas te hacen daño. Cuando clave sus dientes en la plataforma, aprovecha para golpear o usar la Ira de Poseidón. Cuando caiga una vez, pulsa ● para agarrar a la Hidra con tus espadas, y ● rápidamente para pegarla contra el mástil. Hazlo tres veces, hasta que el mástil se rompa. La cuarta vez pulsa ● para subirte a la cabeza y, cuando Kratos salte, machaca el ● para ensartar a la Hidra en el mástil.





A la derecha tienes dos **cofres**, uno con **energía vital** y otro con **energía mágica**. Sube por la cuerda y **prepárate para la lucha final con la Hidra.**
(Ver cuadro La Hidra)

Tras derrotar al monstruo, entra en su boca. Allí encontrarás a un pobre marino al que debes **arrebatar la llave usando R2** 10. Sal del monstruo y sube por las cajas del lateral derecho (por las que trepaste para acabar con una de las cabezas de la hidra). A continuación, trepa por la red para llegar a la plataforma superior donde verás un **cofre con salud** y otro con un **OJO DE GORGONA** 11. Déjate caer por la cuerda a la cubierta en la que empujaste la caja. Hay arqueros y soldados a los que puedes eliminar para conseguir **experiencia** (y un par de soldados inocentes que dejan **orbes de salud**). Sube por la caja, ve a la puerta que viste antes y usa la llave.

Abre una nueva puerta y verás un vídeo en el que descubrirás que Kratos es un guerrero a las órdenes de los dioses. Atenea le encomendará una nueva misión: **ir a Atenas para acabar con Ares**, el Dios de la Guerra.



02.2 LAS PUERTAS DE ATENAS

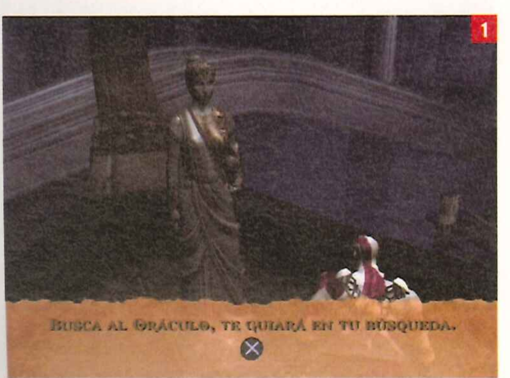
En la alcoba del barco que te lleva a Atenas, **disfruta de un minijuego** con las muchachas de la cama.
(ver Cuadro Juego Amor)

Lee también el diario de Kratos que esta a la derecha. Sal de la alcoba y **salva la partida** en el punto de guardado. Avanza y sube a cubierta, donde si **hablas dos veces con la estatua de Atenea** te recordará tu misión y te dirá que busques al **Oráculo** 1.

Baja al muelle por la pasarela de estribor y acaba con un grupo de soldados, ahora más peligrosos: **dan un dañino corte circular con la espada que debes parar** 2, y además **no puedes cogerlos hasta que no aparezca un ● sobre ellos.** Si te rodean, usa la Ira de Poseidón. **Avanza entre las columnas hasta cruzar el puente**, donde te asaltan más soldados. Al final del camino puedes entrar por **un boquete en la pared** o saltar al otro lado de la pasarela, donde hay una gran **palanca**. Primero pasa por el boquete, nada un poco y entra en el templo. Tras acabar con tres soldados, alcanzarás un **cofre** con una **PLUMA DE FÉNIX** 3. Sigue avanzado por el pasillo hasta una zona exterior, **salta por los bloques** y volverás al puente. Ahora **dirígete a la palanca y actívala** para subir en un ascensor. Verás un vídeo en el que aparecen unos minotauros. Puedes acabar con ellos a golpes para ganar **orbes de experiencia**, o debilitarlos hasta que salga un ● sobre ellos. Agárralos y machaca el ● hasta eliminar al enemigo 4, que con esta técnica dejará **orbes de salud**.

Continúa hasta otro cofre de magia. Activa una nueva **palanca** para subir a otra zona más elevada, donde te espera un **cíclope con armadura.** No puedes bloquear los lanzamientos de su bola de metal, así que **esquívalo rodando** con el stick derecho y contraataca. Cuando le hayas debilitado lo suficiente, el ● aparecerá sobre él. Aprieta este botón y después **sigue la secuencia que aparece en pantalla** para acabar con el monstruo 5 (si no la completas tendrás que repetirla, y varía cada vez). Ahora te aparecen otros dos cíclopes: elimínalos de la misma manera. En la parte inferior derecha de esta zona hay un nivel más bajo con un **cofre de salud** que te será de mucha ayuda. Al fondo, cerca de la puerta obstruida por un campo de fuerza, hay un **cofre cambiante**. Cuando acabes con los dos cíclopes el campo de fuerza desaparecerá. Pero antes de pasar por la puerta, **explora el estrecho camino a su derecha** y llegarás a otro **cofre de experiencia**. Pasa por la puerta y ve hasta a una zona con varios bloques que te van a servir como plataformas.
(Ver dibujo 1: Bloques)

Destruye las cajas de madera que sostienen los **bloques 2 y 9** para que baje su altura. **Sube al bloque 1, salta al bloque 2 y desde éste al 3** para abrir un **cofre con orbes mágicos** y otro con un **OJO DE GORGONA. Desde del bloque 3 salta al bloque 4** y abre un **cofre de experiencia**. Súbete a la cornisa y















DIBUJO 1: Bloques













deslízate colgando hacia la izquierda 6, hasta llegar al final y **saltar al bloque 5**. De éste **pasa al 6 (agarrándote a la red** que lo cubre**), después al 7 y salta al 8**, donde te espera otro cofre de experiencia. Salta del 8 al 7 y de éste al 9, que ya da a la salida de la sala.

Aquí está el portal amarillo de Afrodita 7. **Afrodita te reta a que venzas a Medusa** para conseguir así su poder de petrificar a los enemigos. (Ver Enemigo: Medusa)

Tras acabar con el monstruo conseguirás tu segundo poder, la Mirada de Medusa. En la sala aparecen minotauros a los que debes derrotar con este poder. **Apunta con L2 y dispara con ■** 8. Cuando paralices a uno, podrás destruirlo con unos golpes.

Continúa por el pasillo tras el portal de Afrodita. Acaba con unos soldados y sube por la escalerilla hasta una zona con una palanca y una gigantesca ballesta. **Salva la partida** en el punto de guardado. **Pulsando la palanca mueves la ballesta**, que puede apuntar en tres direcciones: adelante, derecha e izquierda. Dispara la ballesta hacia adelante para derribar la pared de enfrente. Después, dispara a la izquierda y caerá una pared revelando un cofre con una PLUMA DE FÉNIX. Por último, dispara a la derecha para romper un muro en un edificio al otro lado del balcón. Quedan al descubierto dos cofres de experiencia que por ahora no puedes alcanzar .

Avanza hacia adelante (por el pasillo tras el primer muro que derribaste), y verás **dos escalerillas**: una descendente a la derecha y otra ascendente a la izquierda. Usa la que baja 9 para llegar a una sala con un cofre con un OJO DE GORGONA (aunque antes te las verás con tres soldados). Después sube por la otra hasta alcanzar un balcón. Tras acabar con unos soldados, trepa por la pared izquierda (recubierta por una enredadera). Un par de metros más arriba, a la izquierda, hay un saliente que da a un tejado 10, y desde éste puedes saltar al edificio de los cofres de experiencia. Si lo haces, luego tendrás que dejarte caer y recorrer de nuevo el templo hasta **llegar al balcón de la enredadera** (tardarás un minuto).

De nuevo en la pared de la enredadera, sigue subiendo y avanza a la derecha. Una brecha te impide seguir avanzado, pero pulsando hacia la derecha con el stick y ✖, saltarás al otro lado. **Sigue saltando dos brechas más** y librándote de los soldados que también trepan. Lo más rápido es agarrarlos con ● y estamparlos contra la pared. Ya en el último tramo de enredadera, baja hasta una cornisa y acaba con un par de soldados. **Estás a la altura de una gran estatua que debes derribar pulsando repetidamente R2** 11. Tras ver caer la estatua baja por la escaleri-lla hasta el suelo del exterior.

↘ ENEMIGO: MEDUSA

Este híbrido entre mujer y ofidio tiene el poder de convertirte en piedra con los rayos de sus ojos. Si lo consigue, te hará pedazos de un sólo golpe a no ser que agites a toda velocidad el stick izquierdo para liberarte. Esquiva su rayo con el stick derecho. Acércate a ella y acósala a golpes para que no pueda dispararte en ningún momento. Cuando realice un rápido deslizamiento es que va a lanzarte un golpe: páralo con R1 y continúa atacando.
Cuando ya esté bastante debilitada, aparecerá el ● sobre su cabeza. Pulsa ese botón y realiza los giros que te indican a continuación con el stick para arrancar la cabeza del monstruo (siempre que acabes con una medusa decapitándola, recogerás a cambio orbes mágicos).













Salta a la cabeza de la estatua caída, y desde ella a otra escalerilla, que lleva a una plataforma de madera. Te atacan dos medusas (contra las que, por cierto, tu Mirada de Medusa no es efectiva). Si las decapitas, dejarán **orbes mágicos**. Sube a una plataforma más elevada por la escalera de metal de la derecha. Te las tendrás que ver con más minotauros y otra Medusa.

Golpea las columnas de la izquierda hasta que queden a diferente altura y puedas saltar de una a otra y subir a la siguiente pasarela. Te acosará una horda de soldados, así que usa la Ira de Poseidón si te ves apurado, o incluso la Ira de los Dioses. Cuando acabes con ellos, **usa la ballesta gigante de la derecha**. La flecha tenderá un **cable** hasta un edificio cercano. Cuélgate de él y ve avanzado. Los soldados te acosarán mientras te desplazas. Usa ■ para lanzar una patada corta, ▲ para un golpe más largo y ● para agarrar con las piernas a los enemigos 12. Si usas esta técnica, los enemigos dejarán al caer un **orbe de salud** (además de **magia y experiencia**).

Al final del camino, baja por la escalera. A la derecha de este pasillo **hay una puerta de madera con algo que golpea detrás. Ignórala y abre la puerta con el grabado del casco**. Detrás está la **ballesta** gigante del principio. Dispárala hacia delante y la flecha derribará la puerta de madera 13. Cuatro minotauros te saldrán al paso. Acaba con ellos y sube por la escalerilla. Ve al exterior. En el centro de la plaza te espera el **Oráculo** 14, que te ordena viajar al este para descubrir cómo matar a Ares...



↘ JUEGO: AMOR

Salta a la cama con las chicas y pulsa ●. Comenzará un minijuego en el que la cámara se retira y en pantalla se te indica una secuencia de botones y giros con el stick izquierdo. Es bastante sencillo, y si no fallas y dejas a las chicas satisfechas, ganarás orbes de experiencia. Puedes repetir las veces que quieras pero, eso sí, sólo ganas experiencia la primera vez.



■ 02.3 EL CAMINO DE ATENAS

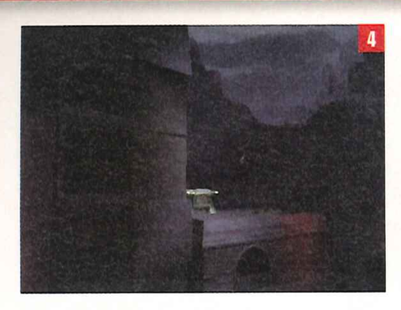
Sube las escaleras y verás al gigantesco Ares azotando al ejército ateniense. Además de un **punto para salvar**, hay dos escaleras laterales. Baja por la de la derecha y avanza por el camino rocoso hasta una puerta que aún no puedes abrir 1. En el cofre de la derecha hay un **OJO DE GORGONA**.

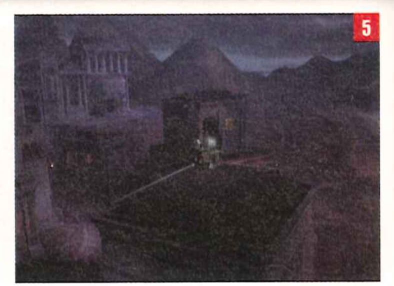
Vuelve sobre tus pasos y baja por la escalera izquierda, que da a las afueras de la ciudad. **El camino está cortado por los escombros**. Pasa por la puerta a la izquierda y **un meteoro de Ares cerrará la verja**. Al fondo de esta sala hay un **cofre protegido por una reja**. La reja se abre cuando pisas el **interruptor** al otro lado de la sala 2, pero se cierra en cuanto dejas de pisarlo. También aparecen dos minotauros con martillo. Si quieres ganar **experiencia**, elimina a tus enemigos. Siempre aparecerá otro minotauro, así que acaba con todos los que quieras. **Para salir de la sala debes paralizar a uno de ellos sobre el interruptor con la Mirada de Medusa**. Si te falta energía mágica, en la parte izquierda hay un **cofre** que puedes abrir siempre que quieras para conseguir los orbes que necesitas. Como el minotauro te sigue, es fácil que pise el interruptor 3. **Sólo tienes unos instantes**, así que ve al cofre →








4


5

pulsando el stick derecho hacia adelante para rodar. **Tras la verja, abre el cofre de salud** y sal por el túnel a la derecha.

En la calle verás ciudadanos que sueltan **orbes de salud** si los eliminas. Por toda la calle hay **casas** en las que puedes entrar para conseguir **cofres** o destruir **cajas** con **orbes de experiencia**. Sube primero por los **escombros** tras de ti y pasa al tejado de la casa de la derecha, desde el que, a su vez, puedes pasar al segundo piso de la casa del al lado y abrir un **cofre de experiencia**.

Vuelve al suelo y avanza eliminando arqueros. En la tercera casa de la izquierda, da un doble salto para agarrarte a cornisa, otro para subir al tejado superior, y alcanzarás otro **cofre de experiencia 4**. **En la cuarta casa** de la izquierda, hay otro cofre con una **PLUMA DE FÉNIX**. Sigue avanzando por la calle y acaba con la Medusa y los arqueros. En la cuarta casa a la derecha, da un doble salto para subir al tejado y abre un **cofre** con un **OJO DE GORGONA 5**. **En la quinta casa** derecha, sube a piso superior con otro doble salto y abre un **cofre de experiencia**.

Acaba con el minotauro que te sale al paso y entra en la casa de la izquierda para conseguir otro **OJO DE GORGONA**. En la casa de al lado hay una **PLUMA DE FENIX 6**. **Sigue avanzando** (y librándote de los enemigos), hasta llegar a una **empalizada** que corta el camino. Destruye la empalizada a golpes... y verás que hay un tremendo **boquete en la calle**. En él hay cajas con **orbes de experiencia**, pero para pasar al otro lado te toca balancearte. Ponte en el extremo de la calle cortada y salta hacia la **cuerda** que cuelga (te agarras a ella automáticamente). Ya colgado, sube y pulsa ● para balancearte **7**. Da un doble salto para agarrarte a la siguiente cuerda, pero no te balancees todavía: trepa y verás un **cofre de experiencia** en el edificio de la izquierda. Salta hacia él, ábrelo y vuelve a saltar a la **cuerda**. Balancéate y salta a la calle. Sólo te queda subir por la gran escalinata.





6


7

02.4 PLAZA DE ATENAS


1



2

Sube la escalinata y destruye todo lo que puedas (incluso estatuas) para ganar **orbes de experiencia 1**. Derriba también las puertas y encontrarás **cofres**. Al poco, bajarán unos ciudadanos perseguidos por **arpías**. Ya sabes que son **fuente de salud...**

En cuanto pongas un pie en la plaza, un campo de fuerza la rodeará. Los ciudadanos huyen del ataque de un cíclope. Protegerte de sus golpes no sirve de nada, **atácale de cerca** y, cuando blanda el mazo, rueda para esquivarle. Vuelve rápido hacia él rodando y sigue atacando. Cuando el ● aparezca sobre él, apriétalo para darle un golpe más potente, que le hará soltar **orbes**. Al morir el primero te atacarán otros dos, así que usa la Ira de los Dioses **2** o la Mirada de Medusa.

Cuando acabes con ellos desaparecerán los campos de fuerza. **Da una vuelta a la plaza y derriba las puertas** de la izquierda para encontrar más **cofres**. Sigue por la **puerta flanqueada por antorchas** a la izquierda de la plaza **3**.

Nada más entrar, una mujer sale huyendo al verte. Algunos de los murales de las paredes están resquebrajados y, si los golpeas, se harán pedazos. **El tercer mural** de la pared que tienes enfrente al entrar oculta un **OJO DE GORGONA 4**.

Busca otros murales resquebrajados para abrir más **cofres**.

Sube las escaleras y verás de nuevo a la mujer huir. Síguela hasta un balcón de un patio. A la derecha hay una **puerta de**


3


4


5


6

madera y al lado un camino cortado. Al otro lado de ese camino **verás a la mujer huir de nuevo.** Déjate caer al patio para romper unos **barriles con orbes de experiencia.** Sube al balcón por la escalerilla. La puerta de madera da a una sala con suelo reflectante, en la que hay un **mural resquebrajado** que oculta un **cofre de experiencia** 5. La puerta de la derecha da a un terraza con un **cofre de salud.**

Vuelve al balcón y salta al otro lado de la cornisa, por donde desapareció la mujer. Síguela y se caerá por la barandilla. **Su cuerpo está en la plaza central y algo brilla en él.** En el balcón en el que estás hay un punto para guardar. A la derecha, puedes saltar a una pasarela de tablas que llega hasta una **trampilla**, de momento cerrada. Salta al balconcillo de la izquierda para abrir un **cofre** con una **PLUMA DE FÉNIX** 6, vuelve al balcón principal y salta a la plaza. Coge la **llave** que brilla en el cadáver de la mujer 7.

Vuelve a entrar en el edificio por la puerta de las dos antorchas y rehaz el camino... ¡que ahora está lleno de enemigos! En la primera sala te esperan soldados con escudo. Para dañarlos, **debes destruir el escudo con el ataque Pluma de Prometeo (■, ■, ▲)** 8. Cuando los elimines, destruye el **tercer mural** de la pared de enfrente y coge el **OJO DE GORGONA.**

Sigue tu recorrido acabando con los enemigos: dos medusas en las escaleras, un soldado con escudo, arqueros en el balcón... Como antes, el camino continúa si saltas al otro lado del balcón y subes por la escalinata. Puedes eliminar a dos medusas en el patio y a unos soldados con escudo y arqueros en la sala del suelo reflectante.

Sube por la escalinata y llegarás al **balcón de la plaza.** Salta a la pasarela de la derecha y **abre la trampilla con la llave** 9. Déjate caer a un túnel. La verja que tienes delante es la que da a la plaza, y desde este lado sí puedes abrirla. Pero el camino sigue por el túnel: **guarda la partida** en el punto cercano y ve a que un derrumbamiento aplaste a unos soldados, dejándote sólo un camino. Sigue por él, levanta una verja y avanza.







■ 02.5 TEJADOS DE ATENAS

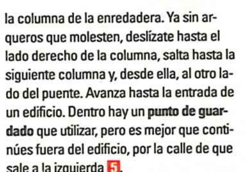
Sube por la enredadera verde y, cuando llegues al final, da un doble salto hacia atrás para **agarrarte a la de la pared de enfrente** 1. Sigue subiendo y da un par de estos saltos más hasta llegar a un balcón. Pasa por él y verás soldados esqueleto. Se funden con el suelo y avanzar en forma de nube negra, para materializarse cerca de ti y golpearte. Cuando usen esta técnica, **protégete para parar sus golpes** 2 **y contraataca.** Intenta no usar magia, la necesitarás después.

Cuando acabes con los soldados esqueleto y los soldados normales que los acompañan, **rompe la puerta de madera** que hay a la derecha del portal protegido por un campo de fuerza. Así encontrarás un **cofre** con un **OJO DE GORGONA.**









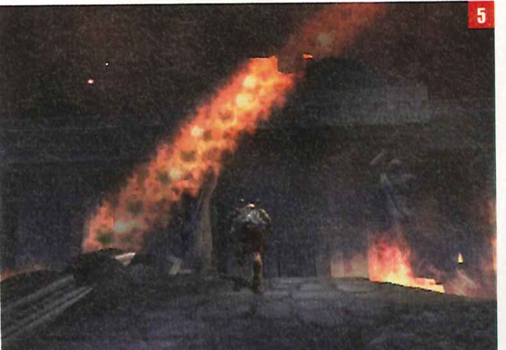
Sube por la pasarela a la izquierda, eliminando arqueros y llegarás a un **tejado** en el que te espera un duro **combate contra varios soldados esqueleto y un cíclope con armadura.** Cuando acabes con el cíclope, otro le sustituirá. La Ira de los dioses te será de mucha ayuda. Cuando acabes con todos, desaparecerá el campo de fuerza que protegía la puerta de abajo. Esta lleva a una zona exterior en la que unos soldados atenienses y el puente en el que estaban son aniquilados. Si vas en sentido contrario al puente encontrarás un **cofre de experiencia.** Ve al puente cortado.

Salta a la siguiente plataforma y, desde ella, salta de nuevo para agarrarte a la enredadera de la columna cercana. Evitando los disparos de los arqueros, **baja por la enredadera hasta alcanzar la parte izquierda de la columna** 3. Salta a un balcón en el que te esperan soldados esqueleto (en este espacio estrecho te darán menos problemas). Rompe la puerta de madera, ve a la zona de los arqueros que te disparaban y líbrate de ellos 4.

Derriba de una patada la tabla de madera cercana y pasa al balcón. Salta de nuevo a la columna de la enredadera. Ya sin arqueros que molesten, deslízate hasta el lado derecho de la columna, salta hasta la siguiente columna y, desde ella, al otro lado del puente. Avanza hasta la entrada de un edificio. Dentro hay un **punto de guardado** que utilizar, pero es mejor que continúes fuera del edificio, por la calle de que sale a la izquierda 5.

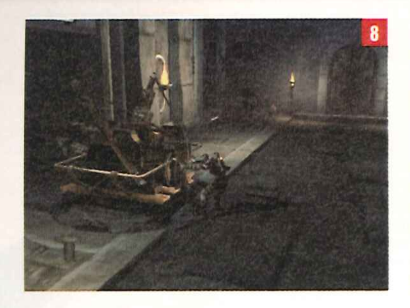
Evitando las flechas de los arqueros que hay sobre los tejados, **llega hasta la puerta de piedra con la imagen de Zeus.** A la derecha, un nuevo campo de fuerza cierra un portal. A la izquierda hay una gran **ballesta. Empújala por el pasillo** 6 hasta una sala con una puerta de madera al fondo y cuatro puertas que se pueden elevar, dos en cada pared lateral. De momento, deja la ballesta. En el suelo, junto a la primera puerta de la izquierda hay un **mecanismo.** Sube esta puerta y métete en el hueco interior para acabar con un grupo de soldados (en este espacio cerrado, tu marcador de combos subirá como la espuma). Tras eliminarlos, **pulsa la palanca** para que gire el mecanismo del suelo y baje una escalerilla 7. **Sube por ella hasta** ⟶













una sala con una palanca rota (que no vale para nada) y un cofre de experiencia. A continuación, baja de nuevo hasta la sala principal.

Ahora debes hacer que la ballesta apunte hacia la puerta centra de madera. ¿Cómo? Poniéndola sobre el mecanismo del suelo y moviendo la palanca para que gire. Así moverás la ballesta 90 grados. Pero como quieres que gire otros 90, y un segundo movimiento de la palanca la dejaría en la posición inicial, **tienes que quitar la ballesta, volver a pulsar la palanca, volver a colocar la ballesta sobre el mecanismo 8 y volver a girar la palanca.** Así la ballesta apuntará en el sentido de la puerta de madera. Muévela para alinearla con la puerta y dispárala para romperla. Por cierto, **tras la segunda puerta de la pared derecha hay un cofre cambiante 9.**

Sal por el hueco de la puerta de madera y avanza hasta una sala en la que verás **el portal de Zeus**, quien te otorga un **nuevo poder: la Furia de Zeus**. Sal por el portal a la entrada del edificio. Aléjate un poco y elimina a los arqueros sobre el tejado con la Furia de Zeus. El campo de fuerza de la puerta de la derecha desaparecerá, y podrás pasar a una sala con una frágil pared. Tras derribarla 10 verás tres cofres: uno de magia, otro con una PLUMA DE FÉNIX y un tercero con un OJO DE GORGONA.

Sal del edificio y, ahora sí, entra en la sala del **punto de guardado**. Sube por la escalerilla del hueco sin fondo 11 y llegarás a un tejado en el que debes acabar con minotauros y arpías. A la derecha hay una escalerilla que lleva a una terraza con dos cofres, uno con un OJO DE GORGONA.

Baja al tejado y salta al edificio cercano. Verás que **a la izquierda hay un saliente** desde el que puedes agarrarte a una cuerda. Salta hasta ella, balancéate hasta la siguiente y llegarás a una terraza llena de cofres de experiencia y cambiantes. Para abrirlos tranquilamente, acaba con los arqueros usando la Furia de Zeus. **Vuelve por las cuerdas al tejado** y rompe las tablones de un lateral para saltar al siguiente edificio. Tras acabar con los minotauros que te salen al paso, tienes que dar un salto de fe: colócate en la parte alejada del lateral izquierdo de la terraza 12, y déjate caer a un balcón con un OJO DE GORGONA. Usa el doble salto para volver al tejado y rompe las tablas.

Salta a las enredaderas del siguiente edificio, sube a la terraza y sigue por las escaleras. Verás un puente replegado y, al otro lado, un soldado que sujeta la palanca que lo despliega. Acaba con él con la Ira de Zeus. De paso **romperás la pared del fondo**, así que cruza el puente y pasa por ella. Abre dos cofres con una PLUMA DE FÉNIX y un OJO DE GORGONA. Sube a la plataforma del fondo, que bajará a un puente en el que verás cómo **el Oráculo es raptado por arpías.**

Avanza y verás que estás sobre la plaza. Pasa por un estrecho madero 13 (si caes a la plaza, vuelve a subir por la escalera de madera cercana). Tras el madero hay un punto de guardado. También hay un balconcillo con cofres a la derecha... Para alcanzarlo salta desde el borde roto del puente y, con un doble salto, agárrate al borde 14. Avanza por él hasta acercarte al balconcillo y salta. Hay tres cofres con magia, una PLUMA DE FÉNIX y un OJO DE GORGONA. Sube las escaleras y atraviesa un camino rocoso eliminando a los soldados. A la derecha de una antorcha hay una pared que puedes derribar para abrir un cofre de experiencia. Sube otro tramo de escaleras y divisarás al final el **Templo del Oráculo.**





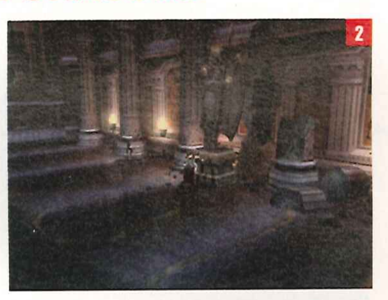






02.6 EL TEMPLO DEL ORÁCULO

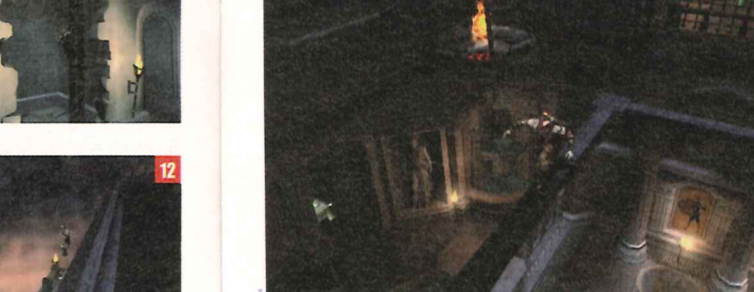




Ve a la plaza. Un campo de fuerza te tapará las salidas y **te atacarán arpías y medusas 1**. Cuidado con las primeras: si un **círculo rojo** aparece en el suelo, rueda con el stick derecho porque el monstruo se va a lanzar contra ti. Acaba con todos los enemigos y comenzará un vídeo en el que **un anciano te explica que está cavando tu tumba.** Antes de entrar al templo, **salva la partida** en el punto de guardado y coge los cofres de experiencia de los dos extremos de la fachada, en sendos balcones a los que llegar con un doble salto. Entres las columnas de la fachada hay dos cofres a ambos lados de la puerta, uno con un OJO DE GORGONA y el otro con una PLUMA DE FÉNIX.

Sube las escaleras del templo hasta una gran sala con dos boquetes en la pared por los que salen arpías. Matarlas te servirá para ganar experiencia, pero no dejan de salir. **Ve al fondo de la sala y empuja las dos estatuas para tapar las grietas 2.** Acaba con las arpías que queden. Tras las estatuas hay un par de cofres cambiantes. Y justo en la pared de enfrente (donde está la puerta por la que has entrado), hay otros dos cofres en sendos altillos a ambos lados de la puerta, uno con orbes de experiencia y otro con un OJO DE GORGONA.

Levanta la reja de la pared izquierda. Sube las escaleras y llegarás a una **zona de vigas de madera** sobre la sala de las arpías. Avanza por las vigas, ya que el camino no tiene pérdida porque **las vigas débiles se van cayendo.** Primero avanza hacia la izquierda, y cuando tuerzas para seguir hacia adelante, párate en medio de la viga 3. En la pared de la izquierda hay una plataforma que puedes alcanzar con un doble salto. Una vez sobre ella, **rompe la vidriera** y abre un cofre con un OJO DE













GORGONA. Salta a la viga de madera y sigue avanzado por ella hasta la balconada de enfrente. Hay un **punto de guardado** y un pasillo que sale a la izquierda.

Recorre el pasillo librándote de soldados y llegarás al exterior, donde **el Oráculo acaba colgada de una cuerda y pidiendo ayuda.** No hay peligro de que caiga. **Agarra una de las estatuas cercanas y colócala en la plataforma circular** que hay un poco más adelante. La plataforma bajará con la estatua, pero tú quédate arriba. Ve a por la otra estatua y, con el panel bajado, colócala justo encima de la otra para formar una gran columna [4]. Baja al nivel inferior y **mueve las dos estatuas hasta colocarlas en el lado izquierdo de un pequeño templete** de cuatro columnas. Sube al templete trepando por la puerta cercana (sobre la que hay un **cofre de experiencia**), y desde el techo del mismo salta hasta la columna de las estatuas. Desde ellas podrás alcanzar un saliente en la pared de la izquierda [5].

Tienes 70 segundos para llegar hasta el Oráculo antes de que caiga. Primero trepa por unas enredaderas, y salta de una a otra cuando los engranajes que hay entre ellas se paren [6]. Recuerda que pulsando ✖ y moviendo el stick izquierdo hacia los lados o hacia arriba Kratos se desplaza más deprisa. Después te toca saltar hasta una liana y balancearte hasta otra plataforma, pasar por estrechas vigas y alcanzar otra liana y **balancearte hasta el plato de la estatua de Atenea** [7].

Un vídeo te mostrará cómo salvas al Oráculo y revelará nuevos datos sobre la familia de Kratos. El Oráculo te dice que **necesitas la caja de Pandora para acabar con Ares** y abre una puerta de madera.

Antes de pasar, explora la zona para destruir un par de **muros con grietas y cofres** detrás (uno guarda un **OJO DE GORGONA**). Además, **si mueves la columna de las estatuas a la derecha** del templete, desde ellas alcanzarás un balconcillo de roca en el que hay dos **cofres de experiencia**.

Pasa por la puerta del Oráculo y baja las escaleras. En el exterior hay otro **punto de guardado.** Sube por la serpenteante escalera tras este punto, y encontrarás la entrada a un templo y un abismo familiar... A la derecha de la fachada del templo hay un cofre con una **PLUMA DE FÉNIX** [8]. **Vuelve al punto de guardado y ahora camina por la espada de la estatua de Atenea.** Entra en la estatua, baja las escaleras de caracol (debajo hay un **cofre** con **PLUMA DE FÉNIX**) y salta hasta las alcantarillas.

02.7 ALCANTARILLAS DE ATENAS

Avanza y, al torcer una esquina, comenzarán a atacarte soldados con espadas y, desde un punto elevado, arqueros. Lleva la lucha con los soldados tras la esquina para evitar las flechas [1]. Cuando termines con todos, sube con un doble salto al nivel de los arqueros y acaba con ellos [2].

Baja al suelo para inmediatamente dar un doble salto y subir al nivel por el que continúa el camino. Te atacan ahora minotauros con martillos contra los que puedes usar la Mirada de Medusa [3] y, desde el fondo, unos arqueros. Acaba con todos y con los dos soldados que aparecen después.











Sigue avanzado y déjate caer cuando el camino vuelve a bajar de nivel. Date la vuelta y ve por debajo del camino que acabas de recorrer para encontrar un cofre de experiencia. Continúa avanzado y en los laterales verás dos cofres cambiantes: ábrelos sólo si necesitas los orbes, y si no resérvalos porque vienen combates duros.

De nuevo llegarás a una zona a la que debes trepar con un doble salto, flanqueada por dos cofres de experiencia. Cuando subas te atacarán dos cíclopes. Esquivar sus mazazos es complicado en tan poco espacio, así que usa magia contra ellos (cualquier hechizo bien potenciado es efectivo) [4]. Después te acosarán minotauros y soldados... No dudes en volver atrás a abrir los cofres que has dejado. Si la cosa se pone fea, haz una pequeña trampa: baja al nivel inferior y, como tus enemigos se quedarán en el borde del nivel superior, usa el doble salto para darles toques sin que ellos puedan alcanzarte [5].

Tras acabar con todos, sigue hasta llegar a un **cofre cambiante** al lado de una escalerilla. Sube por ella y líbrate de los arqueros. Un poco más adelante hay más arqueros en otra zona elevada: acaba con ellos igual. Sigue avanzado y **llegarás a una escalerilla por la que asciendes** a otro nivel de las alcantarillas [6]. Sube por las escaleras de caracol hasta una **palanca**. Al moverla, se extenderá un último tramo de escaleras.



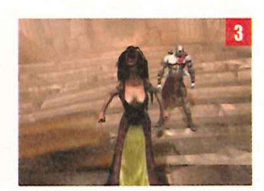
Estás en la entrada a Atenas donde se te apareció por primera vez el Oráculo. **Sube de nuevo la escalinata hasta el mirador** desde el que ves a Ares luchado. El camino a Atenas está bloqueado, así que baja por las escaleras de la derecha y **sigue el camino de roca** hasta el gran portón, ya abierto [7]. Pasa por él y prepárate para pasar calor...





02.8 DESIERTO DE LAS ALMAS PERDIDAS








Antes de avanzar ve a la derecha y abre un **cofre con un experiencia** 1. Recorre el desfiladero hasta el desierto y **te encontrarás con Atenea**. Te cuenta que **debes buscar a las tres sirenas del desierto para encontrar a Cronos**, que lleva a su espalda el templo de Pandora 2. El canto de las sirenas te guiará.

El desierto es una gran zona azotada por una tormenta de arena. En la parte noroeste hay un pequeño templo al que **sólo puedes entrar tras matar a las sirenas**, y que a su vez es el camino para encontrar a Cronos. Vamos a indicarte un recorrido para que encuentres los **cofres de experiencia** del desierto y a las tres sirenas.

Avanza pegado a la pared izquierda. Cuando veas **una piedra que apunta al cielo**, intérnate hacia la derecha en el desierto y llegarás a un risco con un **cofre de experiencia**. Avanza en el misma dirección corriendo unos 15 segundos y llegarás a otro **cofre**.

Desanda el camino y vuelve hasta la pared. Síguela hasta alcanzar otro **cofre**. Si ahora avanzas en dirección diagonal abajo-derecha llegarás hasta otro **cofre**. Vuelve a la pared, pero ahora avanza paralelo a ella, alejado unos metros, y encontrarás un tercer **cofre**. Continúa paralelo a la pared hasta llegar a un **templo semienterrado que con un grabado** de una constelación en la puerta. En la plaza de la entrada está la **primera sirena** 3. Acaba con ella **usando R1 para parar sus descargas mágicas** y contraatacando. Junto a una estatua tienes otro **cofre cambiante**.

Desde el templo, avanzando hacia el sureste, hasta los **restos de una estatua gigante**. Sigue en esa dirección y, tras alcanzar una zona con arbustos y un nuevo **cofre** a la derecha, anda un poco más y **oirás el canto de otra sirena**. Síguelo hasta que la encuentres. Dos minotauros aparecerán para protegerla: concentra tus esfuerzos en acabar con la sirena 4 y luego con sus guardaespaldas.

Para encontrar a la última sirena avanza hacia el oeste. Oirás su canto **cerca de unas ruinas**. De nuevo la protegerán minotauros, pero tú acaba primero con la mujer.

Vuelve al templo, por fin abierto. Salva la partida en el punto de guardado y abre los dos **cofres cambiantes** si los necesitas. Avanza hasta que llegues a una **cinta corredera** 5 y salta sobre ella. A la derecha hay una **rueda con pinchos** que machaca todo lo que se acerca a ella, así que ten cuidado. En la pared hay un **hueco con un bloque de piedra**. Muévelo hasta la cinta e, inmediatamente, te atacarán dos soldados con los que debes acabar. Tú objetivo es **empujar el bloque hacia la izquierda**, en el sentido contrario al de la cinta. Regularmente aparecerán soldados: céntrate en aniquilarlos lo más rápido que puedas, y después **haz avanzar el cofre a patadas** (ya sabes, agárralo con R2 y carga la patada al máximo con ✖). Cuando esté al lado de la pared izquierda, salta sobre el bloque y, con un doble salto, alcanza el acceso elevado 6. **Tras pasar una nueva puerta, usa el Cuerno** que hay en medio de la sala para abrir un camino en la tormenta de arena 7. **Sube las escaleras hasta el gran mirador** y te atacarán varias sirenas.

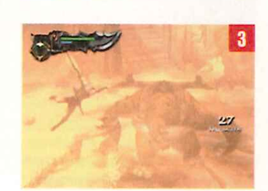
Este combate es difícil. Las sirenas te atacan de tres en tres, son muy rápidas y lanzan descargas mágicas. **Muévete mucho**, estando siempre listo para usar L1 y parar las descargas que te lancen. Si las eliminas pulsando ● cuando ese símbolo aparezca sobre ellas, conseguirás **orbes de vida** muy necesarios para sobrevivir al combate 8. La Ira de Poseidón puede serte de bastante ayuda, y los ataques con ▲ son bastante efectivos 9. Después, **toca el cuerno para llamar a Cronos**. Te está esperando dentro del Templo de Pandora.





02.9 EL TEMPLO DE PANDORA



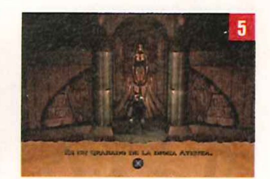


Atraviesa el puente hasta llegar a una puerta cerrada. A la derecha hay una zona elevada en la que las arpías echan cadáveres a una hoguera. **Sigue a la izquierda** por el camino descendente hasta un **gran bloque con un asa de madera**. Arrastra el bloque todo lo que puedas y, cuando lo sueltes, trepa a lo más alto del mismo 1 para alcanzar la zona de las arpías (el bloque se recoloca sólo, así que tienes unos segundos). Allí **hablarás con un Zombi** 2 que abrirá la puerta.

Déjate caer a la zona de la entrada y prepárate: dos cíclopes te acosan, así que usa la técnica de esquivar-golpear. Pulsa ● cuando aparezca el símbolo sobre ellos y la secuencia que indican en pantalla (tienes que ser más rápido que con los cíclopes anteriores) 3.



Cuando hayas acabado con un tercer cíclope, abre el **cofre cambiante** a la derecha y **sube por las escaleras hasta la entrada al templo.** Aquí hay varios **cofres**: el del centro es **cambiante**, el de la izquierda tiene **experiencia** y el de la derecha una **PLUMA DE FÉNIX**. **Gira la palanca** para abrir la puerta y entra en el templo 4. En esta sala te acosarán varios esqueletos y arqueros con armadura.



Acaba en primer lugar con los arqueros 5 y luego usa la técnica habitual de parar y contraatacar con los esqueletos. Tras eliminarlos, abre el **cofre de vida** de la pared izquierda. En la pared derecha hay un camino hasta una **estatua de Atenea**. Pero lo que debes hacer es **leer el libro de enmedio de la sala** y luego **abrir el gran portal** de enfrente para adentrarte en las entrañas del templo...

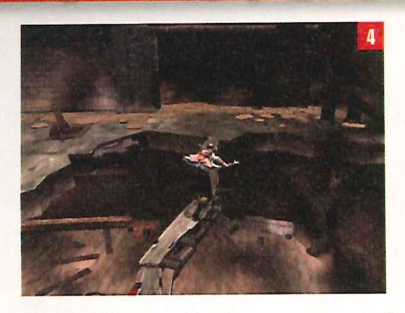
02.10 EL DESAFÍO DE ATLAS

Avanza hasta el **primer pasillo circular concéntrico** de los que componen la parte central del templo. Llegarás hasta el **relieve de una calavera con el hueco de un cráneo** en la frente. De momento, entra por la puerta que hay en la pared de enfrente. Te espera un pasillo en el que debes **evitar los bloques de pinchos** que se juntan de golpe, algo bastante fácil. Alcanzarás una sala con una **piscina** en el suelo en la que debes acabar con unos cuantos arqueros. **Empuja la palanca** del hueco del fondo 1 y desactivarás los bloques del pasillo, además de hacer aparecer una **manivela** en el pasillo del relieve de la calavera. Si empujas la manivela, **revelarás una gema que dispara un rayo de luz** hasta la calavera... Pero aún falta mucho para que este rayo tenga utilidad.

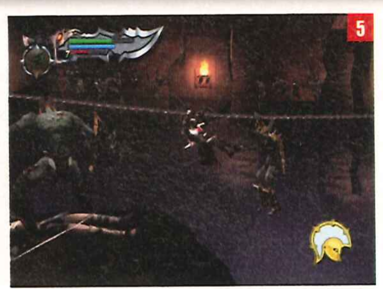
Vuelve al relieve del cráneo (ahora los bloques con pinchos estarán →







4



5

desactivados). Centra tu atención en la manivela. **Cuando la haces girar, en realidad mueves todo el templo**, lo que permite ir accediendo a diferentes salas por la puerta de al lado. La primera era en la que acabas de estar. Sigue girando y aparecerá otra habitación que da a una **pared con el grabado de las musas**, pero en la que de momento no puedes hacer nada. Entra en la tercera sala, en la que ves un **resplandor amarillo y rojo** 2 la Espada de Artemisa, un espadón que despacha golpes más contundentes, aunque algo más lentos que las Espadas del Caos.

Pasa por el portal en el que has conseguido la espada hasta una sala en la que te ataca una horda de soldados. Con la espada de Artemisa puedes despacharlos de unos pocos golpes 3. Después te esperan **cuatro medusas**. En esta sala hay **dos caminos posibles**, uno trepando por la escalera semiderruida y otro avanzando por la puerta de la derecha. Puedes recorrerlos en el orden que quieras, pero **es más práctico ir primero por las escaleras.**

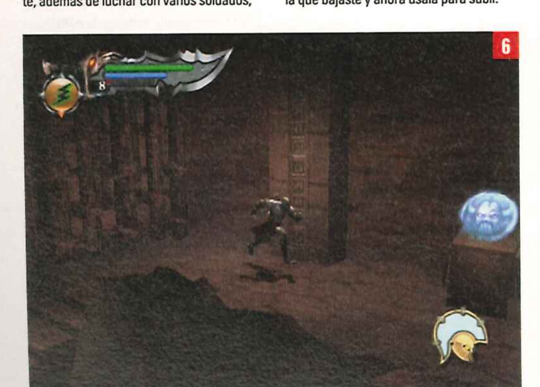
Trepa por ellas y dale su merecido a los soldados que te salen al paso. En el puente, además de luchar con varios soldados, unos arqueros te dispararán desde el fondo. así que usa contra ellos la Ira de Zeus y avanza por las vigas hasta una palanca 4. Antes de activarla, métete en un **recoveco** a la derecha y abre un cofre de experiencia. **Mueve la** palanca **y baja por la** cuerda que has hecho descender. Además de contemplar las batallas que se libran a tu alrededor (¿estamos en el Hades?) **avanza colgado de la cuerda horizontal** 5, deshaciéndote de los soldados que se te acercan con ella (recuerda que, si los eliminas agarrándolos con ● dejarán un orbe de salud). Al final verás el escudo de Hades 6, que más tarde revelará su utilidad.

Un campo de fuerza te cerrará el camino a la derecha, y un **bloque con pinchos** comenzará a avanzar hacia ti por la izquierda. Tienes que **acabar con todos los soldados que te acosan antes de que el bloque te aplaste**, lo cual no sólo no es difícil, sino también divertido si usas la Espada de Artemisa. Al fondo caen los soldados, y tu contador de golpes puede superar los 100 si tienes maña. Cruza la puerta que bloqueaba el campo de fuerza, **salta hasta la plataforma de la cuerda** por la que bajaste y ahora úsala para subir.

De nuevo en la sala de la escalera rota, ve por la puerta de la derecha. Tras acabar con una medusa, verás un especie de **carretilla con piedras al fondo**. Sigue por el camino que sale a la izquierda y acaba con un par de medusas más, algunos arqueros y un par de soldados. En la pared de la izquierda hay un **grabado con dos guerreros a los que les faltan los** escudos. Coloca el de Hades.

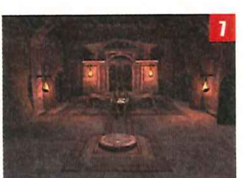
En el suelo de la sala hay un interruptor: si lo pisas, un panel al fondo se da la vuelta. Vuelve a por la carretilla de las piedras y empújala. No la pongas sobre el pedestal, sino que llévala contigo lo más cerca que puedas del panel móvil 7, y empújala de una patada (recuerda, mantén pulsado L2 y ✖ para dar una patada potente). Cuando se pose sobre el interruptor, tienes un instante para **colocarte en el panel giratorio** usando el stick derecho para girar hacia atrás.

Al otro lado del panel hay un nuevo pasillo con soldados. Sube por la escalerilla de la esquina y verás que estás sobre la sala del mural de los escudos. **Pasa por la viga para coger el** Escudo de Zeus 8. Por cierto, la otra viga lleva a dos cofres **de**



6





7



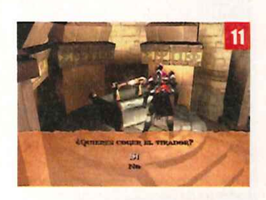
8



9



10



11

Experiencia. Cuando tengas el escudo, baja a la sala y colócalo en el mural. Tras él se abrirá un acceso que te lleva a una estrecha escalera de bajada y a un **punto de guardado.**

Sube una escalerilla hasta una sala cuyo suelo es recorrido por **cuchillas giratorias**. De momento nada de esta sala te interesa, así que evita las cuchillas y sal por la puerta de la pared derecha. Acaba con unos cuantos soldados, derriba una pared y supera otro pasillo con bloques de pinchos, en el que **caminas sobre una cinta móvil** 9... Como la cinta se desplaza en el mismo sentido que tú, hasta es una ayuda para evitar los bloques. Sube por la escalerilla al final de pasillo y atraviesa una pasarela exterior eliminando unas cuantas arpías. A la derecha está **el muro por el que debes escalar** 10.

En esta escalada, ve primero hacia la derecha, luego hacia arriba y luego a la izquierda. De nuevo, la mejor manera de librarse de los soldados que te atacan en agarrándolos con ●. En el último tramo, cuando avanzas hacia la izquierda, si bajas a las zonas inferiores encontrarás un par de cofres de experiencia. Al final del camino, mueve un palanca y verás descender ante ti una cadena. Pero no te agarres a ella: ve a la siguiente sala.

Aquí te enfrentas a un grupo de sirenas y soldados con escudo. El problema es que **el suelo de la sala tiembla, y al tercer temblor se abrirá y caerás al vacío.** Tienes que acabar con lo malos a toda velocidad antes de que esto ocurra, y coger el Cetro de Atlas al fondo de la sala. **Recuerda el combo que rompe los escudos: ■, ■, ▲.** La Ira de Poseidón y la Ira de los Dioses vuelven a ser tus mejores aliadas para ganar tiempo.

Tras coger el cetro 11**, baja por la cadena y vuelve a la sala de las cuchillas** (tendrás que superar el pasillo de la cinta móvil y los bloques: usa el stick derecho para dar volteretas y avanzar más deprisa). Fíjate ahora en que **hay dos** palancas **en el suelo**. Una abre los maderos verticales y otra los horizontales de la puerta del fondo, así que te toca mover primero la que está más a la derecha, correr hacia la que está más adelante a la izquierda y, tras moverla, alcanzar la puerta antes de que se cierre. Y todo ello esquivando las cuchillas. Salta y haz volteretas con el stick derecho para llegar más rápido 12.

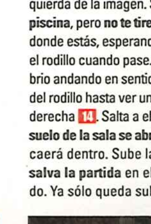
Ya tras la puerta, pégate a la pared y avanza por el bordillo. Tras otra puerta te espera una sala con arqueros y minotauros. **Mueve la** manivela **cercana a la estatua de Atlas** y éste elevará el mundo 13. Por la galería de la derecha hay unas escaleras que llevan a una zona elevada de la sala de la estatua. A la izquierda encontrarás un cofre con una PLUMA DE FÉNIX. Al otro lado, un par de arqueros y un cofre de experiencia; y en medio, una palanca. Múevela y la estatua dejará caer la bola del mundo y destruirá una puerta al fondo de la sala.

Pasa por ella a un altar con un ataúd y un libro. El libro indica que es la tumba del hijo del arquitecto del templo. Abre el cofre, **salta sobre el cadáver y arranca su cabeza.** Debajo del ataúd aparecerá una **escalerilla.** Baja por ella y atraviesa un pasillo lleno de cadáveres (y con un cofre con magia), hasta que veas un vídeo en el que Kratos consagró su alma a Ares. Tras abrir otro cofre sales a la **sala de la Gema.** Atraviesa el pasillo de las paredes con pinchos (inactivas) y elimina a soldados que te salen al paso. Sal al pasillo circular y **coloca la cabeza del hijo del arquitecto en el relieve del cráneo.** Éste se moverá y dejará acceso a un 2º pasillo circular.

Este segundo anillo es recorrido por un gran rodillo, así que corre en dirección contraria hasta unas escaleras a la izquierda de la imagen. Sube a una gran **piscina,** pero **no te tires al agua:** quédate donde estás, esperando para saltar sobre el rodillo cuando pase. Mantén el equilibrio andando en sentido contrario al giro del rodillo hasta ver una escalerilla a la derecha 14. Salta a ella, **dos paneles del suelo de la sala se abrirán** y el rodillo caerá dentro. Sube las escalerillas y **salva la partida** en el punto de guardado. Ya sólo queda subir las escaleras.



12



13





14

02.11 EL DESAFÍO DE POSEIDÓN


1


2


3

Al llegar a una plaza con columnas te asaltarán los Cerberos.
(Ver Enemigo: Cerberos)

Después te esperan dos cíclopes. Este combate es duro, así que no te vendría mal la Ira de Poseidón. Pero **no consumas toda tu magia,** la necesitarás. Avanza y verás un gran **bloque de piedra.** En teoría, sirve como escudo para parar las flechas de los arqueros que te esperan al fondo, pero en la práctica es más efectivo acercarse a ellos esquivando y saltando 1. Masácralos con las Espadas del Caos. Sigue tú camino eliminado varios grupos de arqueros y cerberos (¡no los dejes crecer!).

Cuando acabes con ellos, podrás entrar en una sala circular. **Activa la palanca central** y la sala comenzará a girar. Las rejas cercanas se abrirán junto a un cofre de experiencia. **Tienes el tiempo justísimo para abrirlo y retirarte dando una voltereta hacia atrás,** antes incluso de absorber los orbes 2 o serás empalado. Puedes hacerte así con cuatro cofres. La quinta vez que se pare la sala tendrás acceso a un nuevo camino. Ahora te enfrentas a un grupo de soldados con armadura. Son resistentes, pero puedes empalarlos pulsando ● cuando los debilites. Fíjate en los **salientes de la pared** de roca. Agárrate a ellos y ve saltando de uno a otro 3 hasta que llegues a una cornisa por la que puedes andar pegado a la pared. Primero ve hacia la derecha y llegarás a un cofre con la primera LLAVE DE MUSA 4. Después sigue la cornisa a la derecha y asómbrate con la imagen de Cronos arrastrándose fatigosamente por el desierto.

Te espera un camino en el que te asaltan dos minotauros (la Mirada de Medusa sigue siendo efectiva). Entra en el pasillo jalonado por estatuas y acaba con otro monstruo de la misma especie. Avanza hasta que veas a varios soldados enjaulados y colgados del techo, y una manivela a la que le falta un tirador. Ve a la puerta del fondo y pasa a una sala con una **puerta que tiene grabado el tridente de Poseidón** 5. El dios te pide un sacrificio. A la derecha, en el suelo, coge el tirador de la manivela. Vuelve a la manivela, coloca el tirador y hazla girar. Del techo bajará una jaula con un soldado.

Tienes que empujar la jaula hasta la sala del grabado de Poseidón, pero en el camino te asaltarán soldados con armadura. Cada vez que sueltes la jaula para luchar, ésta se deslizará por la pendiente y te tocará subirla de nuevo... a no ser **que la coloques en alguno de los pequeños salientes** de roca del suelo para que no se deslice 6. Avanza poco a poco dejando la jaula en uno de los salientes cada vez que tengas que luchar, hasta que alcances la sala de Poseidón. Allí, **deja la jaula en el pedestal ante la puerta y mueve la palanca** del centro de la sala. El soldado será incinerado 7 y Poseidón te dejará acceder a un túnel.

Tras él hay una impresionante sala con una gran estatua del dios de los mares y un **punto de guardado.** Coge el Tridente **y ganarás el poder de bucear** 8. Tírate el agua y, antes de sumergirte, sube por las escalerillas laterales para abrir algunos cofres (a la derecha hay uno de vida, y a la izquierda una PLUMA DE FÉNIX). Ahora sí, **bucea por el túnel submarino de la derecha** 9. Para derribar las paredes del túnel, **coge impulso manteniendo pulsado R1.** Emergerás en una caverna con varios cerberitos, así que date prisa en acabar con ellos. Tras abrir un cofre de experiencia, levanta la puerta del fondo y mueve una palanca 10. En la sala de la estatua de Poseidón han aparecido unos **bloques** por los que puedes subir.


4


5


6


7


8



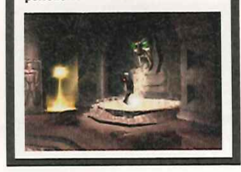
9


10


11

↘ LAS LLAVES

Las dos Llaves de las Musas debes encontrarlas en el trayecto del desafío de Poseidón. La primera está en los riscos antes de entrar al palacio del dios, y la segunda en una sala a la que se accede buceando hacia la izquierda desde el mural de Poseidón. Ya con las dos, cuando al acabar el desafío vuelvas al Anillo de Pandora, avanza hasta la manivela que hace girar el templo y muévela hasta que veas aparecer la habitación con escaleras que da al grabado de las Musas. Coloca en él las dos llaves y accederás a una sala con tres fuentes de arena mágica. Si te subes en ellas y pulsas R2, Zeus agrandará tus barras de salud y magia y te regalará puntos de experiencia.



Vuelve a la sala de la estatua y acaba con los Cerberos crecidos y las arpías. Sube por los bloques del fondo hasta un túnel elevado y avanza hasta llegar a un túnel submarino. **Delante de ti hay una Nereida,** una de las hijas de Poseidón. Acércate a ella y **pulsa ● para darla un efusivo beso** 11. Desde aquí, sumérgete aún más hasta un nivel inferior y verás un **mural de Poseidón.** Nada a la derecha hasta un grabado de las Nereidas. Rómpelo con un impulso (L1) y encontrarás detrás a **otra Nereida,** a la que también puedes besar y que te dará una PLUMA DE FÉNIX.

Ahora puedes ir a izquierda o derecha. Primero nada hacia la izquierda. Emergerás en un pequeña sala con unos cuantos soldados con armadura. Rompe la pared del fondo y abre el cofre para hacerte con la segunda y última LLAVE DE LA MUSA 12.

Vuelve hasta el mural de las Nereidas y nada hacia la derecha, hasta **pasar por la boca de efigie de Poseidón.** En esta sala unas cuchillas se acercan hacia ti. **Debes dar cuatro impulsos cargados al máximo con R1** rápidamente 13. Sigue hasta una sala en la que puedes emerger. Te espera un combate contra soldados normales y arpías. Si no tienes magia puede ser duro. Usa las Espadas del Caos y esquiva constantemente para evitar que te rodeen. **Pulsa la palanca** del centro y se abrirá el mural sumergido de Poseidón.

Sumérgete y nada hasta el nuevo camino tras el mural. Salva la partida en el punto de guardado submarino y avanza primero a la izquierda, donde hay una pared que puedes romper con un impulso (R1). Tras ella encontrarás **otra Nereida, a la que también debes besar con ●.** Sigue por el túnel hasta salir a una sala con una fuente y cuatro cofres de experiencia.

Vuelve a la sala del punto de guardado submarino. A la derecha hay una gran estatua de Poseidón. Y a la derecha de la estatua, un muro que puedes romper con un impulso para encontrar a la cuarta y última Nereida, que te dará otra PLUMA DE FÉNIX. Sumérgete hasta un nivel inferior por el agujero frente a la estatua. Verás que aquí, cada pocos segundos pasa una **gigantesca reja.** Si te atrapa, te arrastrará hasta unos pinchos y será tu muerte segura. Cuando pase, **sumérgete un poco, da un impulso con R1 y verás un hueco abajo** en el que puedes refugiarte hasta que la reja pase de nuevo 14. Después, da tres impulsos seguidos para llegar al siguiente hueco →



12


13

y desde aquí un sólo impulso para alcanzar un nuevo túnel descendente.

Nada hasta una sala con una gran estatua de Anfitrite, la esposa de Poseidón. Sube a suelo firme y acaba con unos cuantos Minotauros. A los lados tienes un par de **cofres cambiantes**, y también hay un **punto de guardado** y una **palanca** en el centro. Muévela y del agua ascenderán **cuatro plataformas**. Tienes que **llegar por ellas hasta la estatua de Anfitrite antes de que vuelvan a bajar** 15. Tranquilo, hay tiempo de sobra. Una vez junto a la estatua, acaba con unos cuantos soldados y lee el **libro** cercano: te dice que sólo Anfitrite puede indicar la salida de la sala. La mano de la estatua señala a la cuarta columna sumergida, así que...

Tírate al agua y activa de nuevo la palanca. Con las columnas elevadas, puedes entrar en una cavidad sumergida que hay en la parte trasera de la cuarta columna. Cuando las columnas vuelvan a bajar, tendrás acceso a un nuevo túnel. Nada por él y **emergerás en la piscina de la sala de la Gema.**

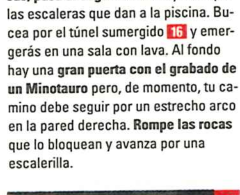
ENEMIGO: CERBEROS

Ante ti aparece un inocente perrito que se transforma en una bestia de tres cabezas. El animal te atacará secundado por una jauría de perros pequeños, así que concéntrate en eliminar los perritos antes de que crezcan. La espada de Artemisa o las Espadas del Caos son igualmente efectivas. Cuando dejen de salir perritos, ve a por el grande. Usa las Espadas del Caos para atacarle de lejos, ya que su peores ataques son los zarpazos y mordiscos, y para sus bolas de fuego con L1.





Atraviesa de nuevo el pasillo que lleva hasta el primero anillo de Pandora, luchando con los soldados con escudo que te cierran el paso. Recuerda: con el combo ■, ■, ▲ romperás su defensa. Ya en el primer anillo, verás cómo el acceso a la sala de la Gema desaparece. Antes de pasar al segundo anillo, ha llegado el momento de que uses las dos llaves de las Musas.
(Ver Las Llaves de las Musas)



Tras conseguir los dones de las Musas, pasa al segundo anillo y sube por las escaleras que dan a la piscina. Bucea por el túnel sumergido 16 y emergerás en una sala con lava. Al fondo hay una **gran puerta con el grabado de un Minotauro** pero, de momento, tu camino debe seguir por un estrecho arco en la pared derecha. **Rompe las rocas** que lo bloquean y avanza por una escalerilla.







02.12 EL DESAFÍO DE HADES

Estás en una sala con una **piscina de sangre** en el centro en la que hay una **estatua de Hades sumergida**. Dirígete a la pared izquierda y, con un par de saltos, alcanza la **puerta con un minotauro pintado** 1. Antes de examinarla, salta al **tablón superior**, derriba un muro y abre un **cofre de experiencia** 2. Examina la puerta y **Hades te retará a un desafío** que debes aceptar. Un grupo de **centauros** invaden la sala y **debes eliminar a cuatro en cada uno de los dos círculos de luz** que han aparecido a ambos lados de la piscina de sangre. Aunque verás que estas criaturas tienen una gran variedad de ataques, no suponen una gran amenaza 3. La Ira de Poseidón vuelve a ser tu mejor arma y, por cierto, al fondo de la sala, en los **laterales de la gran escalera**, hay un par de **cofres de vida**.

Cuando hayas acabado con cuatro centauros en cada círculo, éstos dejarán de aparecer. La puerta se ha abierto, así que pasa por ella. En la siguiente zona hay una puerta al fondo, y al lado **un altillo que puedes alcanzar con un doble salto** 4 y en el que hay varios **cofres**, incluido uno con una **PLUMA DE FÉNIX**. Levanta la puerta y pasarás a un **pasillo de bloques móviles** sobre un suelo de lava. Superar los primeros bloques es fácil, avanza según se cierren. En el segundo tramo, verás que el bloque del fondo se cierra rápido tres veces y permanece un instante cerrado. Salta sobre él cuando veas que













se cierra por segunda vez 5. Varias **flechas** surgirán de las paredes. Pégate a la pared de la que salen y da una voltereta con el stick derecho nada más verlas salir para esquivarlas.

Avanza un poco y una reja se cerrará tras de ti. Acabas de entrar en un **pequeño laberinto**, y sólo podrás salir de él acabando con todos los enemigos de su interior 6. Como verás, **el laberinto tiene dos pisos unidos** por un **ascensor** que mueves con una **manivela**. En el segundo piso, tendrás que **empujar algunos bloques** 7. Justo antes de la salida hay un pasillo recorrido por un **bloque en movimiento** que puede aplastarte. Puedes subir en él para alcanzar la salida, pero ten en cuenta que en la pared derecha hay un arco por el que debes entrar cuando el bloque está más replegado, y en el que hay algunos soldados a los que también hay que eliminar para poder salir.

Tras el laberinto, sales a una plataforma elevada sobre la puerta del minotauro. **Quédate unos segundos sobre el interruptor** cercano para que la estatua de Hades emerja del lago de sangre. Ahora debes **saltar hasta el lago y bucear para activar una palanca** 8. Un rayo de luz surgirá de la boca de la estatua. Vuelve a la superficie y **sube hasta la cabeza por la escalerilla lateral** en el cuerpo de la estatua. **Gira la cabeza con la manivela** para que el rayo de luz enfoque al pasillo oscuro que hay al final de la sala. Las antorchas en él se encenderán. Baja de la estatua y sube por la escaleras (junto a ellas ha aparecido un **punto de guardado**) hasta el **pasillo iluminado.**

Lo recorren una bolas de lava. Avanza esquivándolas (es sencillo) y pasa por la **entrada central** al final del pasillo 9. En esta pequeña sala, tras acabar con unos pocos soldados y abrir varios **cofres** (uno con una **PLUMA DE FÉNIX**), **leerás una inscripción** que dice "Ocho lleva a la muerte y uno a la salida". Se refiere a las puertas que hay en las paredes del pasillo de las bolas de fuego. Tras siete de ellas no hay nada, pero por **la tercera de la pared izquierda** (contando desde la habitación en la que estás) es por donde debes seguir tu camino 10.

Tras pasar por esa puerta, llegarás a una sala en la que debes acabar con varios arqueros y minotauros con armadura. De esta sala salen **dos caminos**: uno a la derecha y otro a la izquierda. Cuando acabes con todos **podrás ir por el de la derecha** y eliminar a un grupo









de arqueros para evitar que te molesten después. Vuelve a la sala de los minotauros y ve por el **camino de la izquierda**. Tendrás que desplazarte por una cuerda horizontal, eliminando a los soldados que cuelgan de ella (si los agarras con ●, dejan un **orbe de salud**).

La cuerda te lleva a una plataforma circular, una especie de arena de batalla en la que tienes que vértelas con minotauros con armadura, centauros y arqueros. A la derecha de la arena hay un **cofre de magia** que te vendrá bien. Cuando acabes con todos, sube por las escalerillas cercanas. Trepa hasta un altillo. A la derecha hay un **cofre de experiencia**. Después ve a la izquierda, gira a la derecha y llegarás a otro **punto de guardado**.

Te toca de nuevo hacer el equilibrista por varias vigas de madera, con la dificultad de que ahora unas cuchillas giratorias las recorren. Cuando veas que se acercan, quédate quieto y da un doble salto para esquivarlas **11**. **Mira el Mapa de las Vigas de madera** para saber el recorrido. Al final, tendrás que **saltar a una de las hélices** que hacen girar las cuchillas, concretamente al aspa de madera del que sube una escalerilla **12**.

Sube hasta un nivel más elevado de maderos. En el lado derecho hay un **cofre de experiencia**, pero para seguir tu camino solo tienes que **avanzar por el primer madero hasta una cuerda** por la que debes descender. Tras subir una escalerilla, llegarás a una **puerta con una rueda** **13**. Hazla girar y verás cómo se abre la cerradura de la gran puerta de la antesala al palacio de Hades. Baja por las escaleras de madera y alcanzarás un **punto de guardado**. Avanza y saldrás por el pequeño arco que da a la antesala. Acércate a la puerta y prepárate para combatir ahora contra un Minotauro gigante.
(Ver Minotauro Gigante)

Tras acabar con tu colosal enemigo, sal por el hueco de la puerta en la que ha quedado empalado su cadáver y asciende por las escaleras hasta un **punto de guardado**. Llegarás a una sala con un **ataúd**, en el que está **el cadáver del segundo hijo del arquitecto**. Así que ya sabes: **mueve la pata del ataúd y arranca la cabeza del cadáver** **14**. Vuelve a la sala del Minotauro Gigante y en el pequeño arco de la derecha verás la **efigie de Hades, que te dota de tu último poder: La Armada de Hades**. Se trata de una hueste de espectros que persiguen y atacan a tus enemigos. Úsalos contra las arpías y los soldados que invaden las sala **15**. Por cierto, desde este momento **te recomendamos que ahorres orbes de experiencia para potenciar al máximo este poder**, que puede serte de gran ayuda en el enfrentamiento final del juego.

Sal por el arco en el que se apareció Hades y avanza hasta el **túnel acuático** por el que accediste a este mundo. Llegarás a la piscina del Anillo de Pandora. Bucea hasta encontrar un **cráneo sumergido** y **coloca en él la cabeza** del segundo hijo de arquitecto. La piscina se vaciará y se abrirá una puerta a una pequeña sala con una **gema** y una **manivela**. **Tu objetivo ahora es ir moviendo todos los anillos, de manera que esta gema pueda recibir el rayo que proyecta la otra gema.** Tranquilo, es fácil: gira esta primera manivela hasta que veas una puerta. Ve pasando por los diferentes anillos, buscando la manivela y colocándola en puertas. **En el último anillo, busca el pasillo de los bloques**, el que da a la sala de la gema y después pasar por él. Tendrás que eliminar a unos cuantos soldados hasta llegar a la sala de la gema. Mueve la **palanca** y el rayo conectará las dos gemas.

Tras disfrutar de una nueva y espectacular escena de vídeo en la que verás temblar el templo de Pandora, **avanza sin perder un instante hacia el anillo del centro y acciona la palanca** que verás allí para ascender a continuación al exterior.

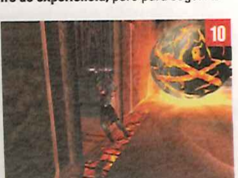
Después, ve hasta un camino donde te esperan unos **demonios muy rápidos contra los que usar las Espadas del Caos.** Después verás un vídeo que revela el secreto de Kratos, y por qué quiere acabar con Ares. Avanza un poco más y accederás a una nueva zona...

↘ ENEMIGO: MINOTAURO GIGANTE

Tu primer objetivo es debilitarle a golpes y romper su armadura. Usa las Espadas del Caos, ya que te permiten atacar desde algo más lejos y esquivar mejor sus ataques. La Ira de Poseidón vuelve a ser tu mejor arma: descárgala sobre él. Cuando caiga por primera vez, súbete a su espalda pulsado ● y repite los movimientos de stick que aparecen en pantalla para aturdirle. Después, corre hasta la parte trasera de la sala, sube las escaleras y activa la palanca de la derecha para disparar contra el monstruo un madero ardiente. Como respuesta, se lanzará hacia ti: esquiva sus ataques y golpea sus manos hasta que se separe de la plataforma.
Ahora te toca volver a atacarle directamente para repetir la jugada del madero. No te preocupes: la Ira de Poseidón es perfectamente capaz de tumbar en uno o dos ataques, y como muchas veces el Minotauro suelta orbes de magia, podrás repetirla en bastantes ocasiones.
Tras golpearle con un segundo madero verás que su armadura está ya muy debilitada. Sigue atacando hasta que la armadura explote, y después tus ataques harán bajar su barra de vida. Cuando ves que su barra de vida está en las últimas y que queda aturdido, dispárale un último madero y contempla su fin. Por cierto, después del primer golpe con el madero, es posible matar al Minotauro sólo luchando a golpes, pero tardarás bastante más...

















■ 02.13 ACANTILADOS DE LA LOCURA

Avanza hasta el acantilado y acaba con los soldados. Usa la Furia de Zeus contra los enemigos al otro lado. A la izquierda encontrarás un **cofre de magia**. Luego sigue hacia la derecha. Tras unos saltos por plataformas de roca (usa de nuevo la Furia de Zeus o la Armada de Hades para acabar con los enemigos que hay en ellas), llegarás a una **cuerda** por la que pasarás al otro lado del acantilado. Elimina a unos soldados y **sube por un ascensor de manivela**. Sube por un altillo a la derecha (donde verás un **punto de guardado**) y por un par de escalerillas hasta **la entrada de una caverna con una estatua de un minotauro** **1**. A la izquierda hay un camino que lleva a la estatua de un soldado, pero de momento no hay nada interesante.

Entra en la caverna del minotauro y lucha contra unos demonios. Avanza hasta el **puente de madera**. Si no tienes energía mágica, abre el **cofre** cercano, pues la necesitarás. **Avanza hasta la primera plataforma circular** y usa desde allí la Furia de Zeus **2**. Ahora **mueve la manivela** para hacer girar, al mismo tiempo, la plataforma en la que estás y la plataforma en la que estaban los arqueros. Si sueltas la manivela las dos plataformas vuelven despacio a su posición original, así que gira en la que estás hasta que su pasarela quede completamente a tu derecha **3**. Suelta entonces y salta a la pasarela de la otra plataforma.

Sigue avanzado, acaba con un demonio y un par de arqueros y **sal por una segunda puerta enmarcada por la estatua de un minotauro.** Trepa por la izquierda y, precisamente, te las tendrás que ver con unos minotauros. Avanza hacia la izquierda, hasta que veas **dos estatuas de Afrodita y Hera a las que les faltan sendos collares.** Ve un poco a la derecha, tras la segunda estatua, hasta un **cofre de experiencia.** En la pared de la izquierda hay una cueva: avanza por ella, **nada por el túnel submarino** y emergerás en una gran fuen-

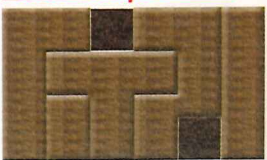




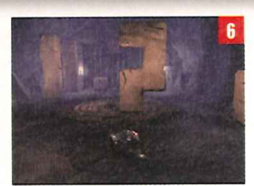




PUZZLE: Bloques









--→ te 4. Derriba las paredes del fondo para descubrir más **cofres de experiencia**.

Desanda el camino hasta las estatuas de las diosas. A la derecha hay una escalerilla. Baja y avanza por el estrecho camino eliminando a cuatro demonios y unos cuantos arqueros 5. Son combates duros, pero **si puedes no gastes toda tu magia**, la vas a necesitar en breve. Deslízate por la **cuerda** y entra en la cueva. Se trata de una encerrona: van a aparecer unos cuantos enemigos. Elimina a primero a los arqueros, luego a los soldados y luego a los minotauros. Si tienes algo de magia, no te costará demasiado. Cuando no queden muchos enemigos podrás abrir el **cofre de vida** (antes será imposible).

Tras acabar con todos, avanza hasta la sala del Collar de Hera. Para cogerlo tienes que formar una pared delante de él con los bloques de piedra esparcidos por la sala. Puedes girarlos y ponerlos en la posición adecuada usando la **plataforma con una manivela del centro** 6. Después, empújalos para que queden colocados como en el **Dibujo del Puzzle de Bloques**. Por cierto, **el bloque más pequeño no se utiliza**, así que retíralo al principio para que no te estorbe. **Recoge el collar** y sal de la cueva.

A la derecha de la salida hay una escalerilla 7. Sube por ella y **avanza hasta un muro por el que trepar**. La primera parte del camino es hacia la derecha y hacia arriba. Para librarte de los soldados ya sabes que lo mejor son los agarres (●). Llegarás a unos riscos con un par de **cofres** (en uno hay una **PLUMA DE FÉNIX**). A la derecha del tercer risco hay otra pared por la que descender. Sigue a la derecha hasta llegar a una **palanca**. Al activarla, verás cómo una **cuerda** baja junto a la estatua del soldado... ¡del principio del nivel!

Para llegar deprisa a la cuerda, vuelve al segundo risco y desciende del todo por la pared. A la izquierda hay un saliente con un **cofre de experiencia** y a la derecha continúa el camino. Desciende del todo (en medio del camino hay un **cofre de experiencia**). Llegarás hasta la zona con la cuerda que daba a la caverna del collar de Hera. ¡No bajes por ella! En su lugar, **avanza por el camino estrecho**, luego por una escalerilla y déjate caer hasta la segunda de las puertas en la que hay un minotauro. Tienes que atravesar de nuevo esta caverna, incluidas otra vez las plataformas circulares. Cuando salgas por la primera puerta del minotauro, ve a la izquierda y llegarás a la ansiada **cuerda** junto a la estatua del soldado 8.

Trepa por la cuerda y salva la partida en el **punto de guardado**. Ignora el ascensor de manivela y **entra en la nueva cueva**. En el suelo hay unos curiosos agujerillos... Avanza hasta una **palanca**. Cuando la pulses, la cueva quedará sellada y **tendrás unos 30 segundos para empujar el bloque** cercano hasta el otro lado de la cueva y saltar desde él a un altillo. El tiempo está ajustadísimo, y tienes que empujar el bloque en sólo tres patadas con la máxima potencia 9. En el altillo, salta a la **pared con la enredadera** y coge el **Collar de Afrodita**. Ahora el suelo es seguro, así que déjate caer, sal de la cueva y **desciende en el ascensor de manivela**.

Entrarás en una cueva en la que tienes que deshacerte de más demonios, soldados... Ve al exterior hasta otro **punto de guardado**. Desde aquí, vuelve a las estatuas de Afrodita y Hera. Sube por las escalerillas, atraviesa la puerta del minotauro y toda la caverna (incluidas plataformas), sal y camina a la derecha hasta las estatuas. Coloca los collares y se activarán **cuatro plataformas móviles** en cuatro niveles de altura 10. Salta de una a otra y sigue avanzado: verás un vídeo muy revelador. Tras acabar con varios minotauros y soldados, balancéate por unas **cuerdas** (coge el máximo impulso para llegar de una a otra) y avanza por el camino hasta una nueva zona.







02.14 LA TUMBA DEL ARQUITECTO







Primero, fíjate que en suelo hay un **interruptor**, que luego vas a tener que pulsar. Te toca saltar por los cuatro bloques móviles evitando las cuchillas que hay entre ellos 1. Estás ante la tumba del arquitecto, cuya puerta está formada por tres rejas que tienes que elevar con ambos interruptores. En el suelo, a la izquierda, hay un **segundo interruptor**; y a la derecha un área de superficie agrietada.

Pasa por la puerta que hay a la derecha de la puerta principal. Asciende por las escaleras eliminando a los soldados con armadura hasta llegar a una plaza con el grabado de un tridente en el suelo, y donde tienes que acabar con un cíclope y varios cerberos. Sube por la escalerilla de la izquierda. Destruye la reja y abre un par de cofres de experiencia. Baja a la plaza de nuevo y sube por la escalerilla que hay frente a la puerta por la que entraste. Verás una grúa de la que cuelga una piedra: mueve la grúa con la manivela hasta que la piedra esté sobre el suelo resquebrajado. Anda por el brazo de la grúa hasta la palanca del final y muévela para que la piedra destruya el suelo 2.

Tu trabajo con la grúa no ha acabado. Vuelve a pulsar la palanca para levantar la piedra y regresa a la manivela para hacer girar de nuevo la grúa hacia la derecha. Ahora debes **dejar caer la piedra sobre el interruptor** 3. Una de las rejas de la entrada principal ya está abierta. **Salta desde la grúa** hasta la entrada a la tumba. A la izquierda de la puerta principal hay una **estatua**. Agárrala y **llévala hasta el hueco** que has abierto en el suelo 4. Tírala dentro de una patada y **colócala sobre un tercer interruptor**. Segunda reja abierta.

Para abrir la tercera tienes que volver al interruptor del principio, es decir, superar de nuevo la zona de las plataformas y las cuchillas. Ir es sencillo, y cuando pises el interruptor verás que la tercera reja se retira y la entrada a la tumba está libre... Pero **sólo durante unos pocos segundos**. Primero, antes de correr hacia la puerta **salva la partida** en el punto de guardado. Así, si te caes, no tendrás que repetir todo. Pulsa el **interruptor** (mantente sobre él unos segundos), y apresúrate a saltar entre las plataformas evitando las cuchillas, y a llegar antes de que se cierre la puerta 5. El tiempo está ajustadísimo y, para que te hagas una idea, si te paras un par de segundos en una plataforma no llegarás.

Tras este desafío a tu habilidad, y ya dentro de la cámara del arquitecto, **encontrarás el cadáver de éste y el de su mujer.** Arranca la **cabeza de la mujer** y verás cómo Kratos la coloca en el relieve en forma de cráneo del fondo de la sala. **Pasa por el pasadizo** que se ha abierto hasta la plaza que precede al Palacio de Zeus. A la derecha hay una zona con **cofres de experiencia**, y junto a la escalinata un **punto de guardado**. Sube hasta la entrada al palacio y baja la larga escalera de caracol.

Te espera una sala de la que sólo podrás salir cuando hayas acabado con todos los enemigos, arqueros y arpías. Lo malo es que **el suelo es móvil**, y si llegas a chocarte con la pared los rodillos que lo mueven te quitarán vida. Por ello, te ves obligado a luchar moviéndote sin parar. Los arqueros están en plataformas fijas, pero si te paras en ellas más demasiado serás fulminado por unas máquinas que lanzan llamas 6. De nuevo, **la Ira de Poseidón te será de gran ayuda.** También puedes usar la Furia de Zeus contra los arqueros. **Tras derrotarlos**, podrás pasar por las escalera del fondo, que da a una impresionante **sala con las estatuas de Zeus, Poseidón y Hades**. Tira del **resorte** que hay en la gran esfera de en medio, y ésta se abrirá dejando ver la **Caja de Pandora**. Tras un vídeo, volverás a la entrada del Templo. Empuja la caja hasta la salida para contemplar otro vídeo en el que... ¡Ares asesina a Kratos! Y además, descubrimos su historia y vemos cómo cae al Hades.







02.15 EL CAMINO DE HADES







Te toca escapar del mismísimo Infierno para continuar con tu venganza. **Avanza hasta un punto de guardado**, y salta a las plataformas de enfrente. **El camino que marcan se bifurca**: a la izquierda no hay nada, así que salta por las plataformas de la derecha. En la siguiente bifurcación, ve por la izquierda hasta llegar a una zona de suelo estable poblada por soldados con armaduras. Como todos los enemigos que encontrarás en el Hades, están adornados por llamas, pero no son más poderosos que los normales. Sigue por zonas con soldados hasta un **estrecho cilindro que gira** y del que además salen cuchillas... Pues sí, te toca avanzar por él **1**. De hecho, éste es el principio de un pequeño **laberinto**. Mira el **Mapa del Laberinto de Huesos** para superarlo. En el camino te tropezarás con arqueros y arpías.

Al final de este camino hay un punto de guardado y un cofre de magia. Supera una zona de **plataformas móviles** y líbrate de los arqueros con la Furia de Zeus. En el tramo final te atacan arqueros que lanzan cinco flechas a la vez. Evítalos y salta a tierra firme.

Llegas a una zona en la que el terreno tiene diversos niveles de altura: en todos aparecerán arqueros y minotauros, y no debes dejar ni uno. En la zona elevada derecha hay un **cofre cambiante**.

Tras eliminar a todos tus enemigos, podrás trepar por la primera de las columnas giratorias jalonadas de cuchillas, que dejan pequeña la dificultad de la zona de los huesos **2**. No te precipites y no subas por ellas a saltos a no ser que tengas que huir de una cuchilla. **Fíjate bien por dónde van apareciendo las cuchillas** que hay sobre ti para predecir el camino más seguro, y ni tengas miedo a pararte y esperar o incluso bajar un poco si es necesario. Tras superar la primera columna y eliminar a unos cuantos arqueros, te espera otra columna, así que ánimo.

Llegarás a otra zona con pequeñas plataformas rojas como las del principio del nivel **3**. El camino a la derecha lleva a un **cofre de experiencia**, y el de la izquierda hasta una zona en la que te atacarán varios demonios. Cada vez que mates a uno, se elevará una plataforma, de manera que cuando todos hayan caído podrás saltar por ellas, eliminando a los arqueros con la Furia de Zeus o la Armada de Hades, hasta llegar de nuevo a suelo sólido. Verás caer un **bloque con una cuerda**. Trepa por ella y vuelve al mundo de los vivos.



02.16 LA LUCHA CONTRA ARES

Emerges hasta el exterior del templo por la tumba que el anciano te estaba cavando **1**. **Entra en el templo** (ahora semiderruido) y acaba con unos cíclopes con armadura y unos minotauros. Pasa por la puerta de la izquierda. **Ábrete camino entre medusas y arqueros** hasta otra sala. Usa tu magia para acabar con los arqueros del fondo. Pasa por la pasarela de piedra y sigue por la izquierda eliminando a todos los que te salen al paso. Acabarás en el patio donde rescataste al Oráculo. Pasa por la puerta del fondo y **verás a la mujer ensangrentada**. Sigue tu camino y prepárate, por fin, para luchar por tu venganza.

El poder de la Caja de Pandora te ha hecho tan gigantesco como Ares, pero aún así éste será el combate de tu vida. **Usa las Espadas del Caos para atacarle sin acercarte demasiado** **2** y estáte siempre listo para cubrirte con R1 de sus ataques: martillazos, ataques con las patas de insecto que le han crecido a la espalda, combos con su hacha, poderosas llamaradas... **Cuando se eleve y te lance bolas de fuego evítalas dando volteretas** **3**. Además de los golpes de tus espadas, **una magnífica forma de herirle es la Armada de Hades**, que si has potenciado al máximo le restará mucha vida. Cuando ya esté lo suficientemente débil y el símbolo de ● aparezca sobre él, acércate, pulsa ese botón y **repite la secuencia de dos botones posterior** para darle un golpe de gracia.





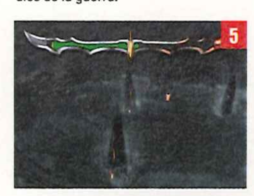
No obstante, Ares está lejos de caer y ahora traslada a Kratos a una ensoñación: el guerrero se ve en la cabaña en la que murió su familia, y **debe proteger a su mujer y su hijo** del ataque de dobles del mismo Kratos. Es una pelea sin contemplaciones en la que **debemos luchar como posesos** eliminando a las decenas de "Kratos" que nos acosan **4**. **Usa toda tu magia**, ya que luego no la necesitarás: la Ira de Poseidón, La Armada de Hades y la Ira de los Dioses vuelven a ser tus mejores bazas. **Cada vez que despejes un poco la zona, acércate a tu familia y pulsa ● para cederles un poco de tu salud.** Cuando acabes con los Kratos, prepárate para la lucha final con Ares.

Ahora te enfrentas al dios armado con la espada de la estatua de Atenea. Es un combate de poder a poder, ya que **no puedes usar magia**. Para derrotarle debes reducir a cero su barra de vida, y ten en cuenta que cada golpe que le des te hace recuperar vida a ti, pero con los suyos él también recupera vida. **Atacar como loco no es efectivo.** Lo mejor es esquivar por todo el escenario, **obligándole a usar un ataque en el que invoca bloques de piedra** que tratarán de aplastarte **5**. Esquívalos con volteretas y aprovecha para golpearle, ya que después de este ataque dudará un segundo.

Por fin, Ares ha muerto, pero el viaje de Kratos no ha terminado. Abrumado por la culpa Kratos trata de suicidarse, pero los dioses se lo impiden. **Ante ti tienes un portal: pasa por él y entrarás en el mismo Olimpo.** Sube la escalera hasta palacio, y entra en la **sala con las estatuas del minotauro y Ares** (por cierto, en nuestra sección de extras se especifica lo que debes hacer con estas estatuas para descubrir un mensaje misterioso). **Siéntate en el trono** **6** y observa después cómo Kratos ocupa su lugar entre los dioses como nuevo dios de la guerra.







EXTRAS





4.1 VÍDEOS:

- **El Nacimiento de la bestia: Acaba el juego en cualquier nivel de dificultad.**
- **Monstruos de la mitología: Acaba el juego en cualquier nivel de dificultad.**
- **Visiones de la Antigua Grecia: Acaba el juego en cualquier nivel de dificultad.**
- **Posibilidades heroicas: Acaba el juego en cualquier nivel de dificultad.**
- **Niveles eliminados: Acaba el juego en cualquier nivel de dificultad.**
- **Créditos: Acaba el juego en cualquier nivel de dificultad.**
- **Trailer de God of War: Acaba el juego en cualquier nivel de dificultad.**
- **Cómo se hizo God of War: Acaba el juego en cualquier nivel de dificultad.**
- **Películas del juego: Acaba el juego en cualquier nivel de dificultad.**

4.2 MODOS DE JUEGO:

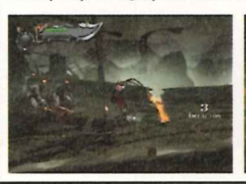
- **Modo Dios: Acaba el juego en cualquier dificultad**
- **Desafío de los dioses: Acaba el juego en cualquier nivel de dificultad**

4.3 OTROS EXTRAS:

- **Panteón de Personajes: Acaba el juego en cualquier nivel de dificultad.**
- **Un secreto desvelado:**
Completa el modo Dios.
- **El destino del Titán:**
Completa el modo Dios.
- **Vestimentas adicionales:**
Supera el Desafío de los Dioses

4.4 MENSAJES SECRETOS:

- **Mensaje secreto 1: Acaba el modo Dios.**
- **Mensaje secreto 2: Para ver este mensaje, debes destruir las estatuas de Ares y el minotauro en la sala del trono del dios de la guerra en el Olimpo, el escenario final del juego. Usa el ataque L1 + ● pegado a la estatua. Debes dar unos 100 golpes a cada una para que se hagan pedazos (verás cómo tu marcador de combos va subiendo).**







Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía Nº 81